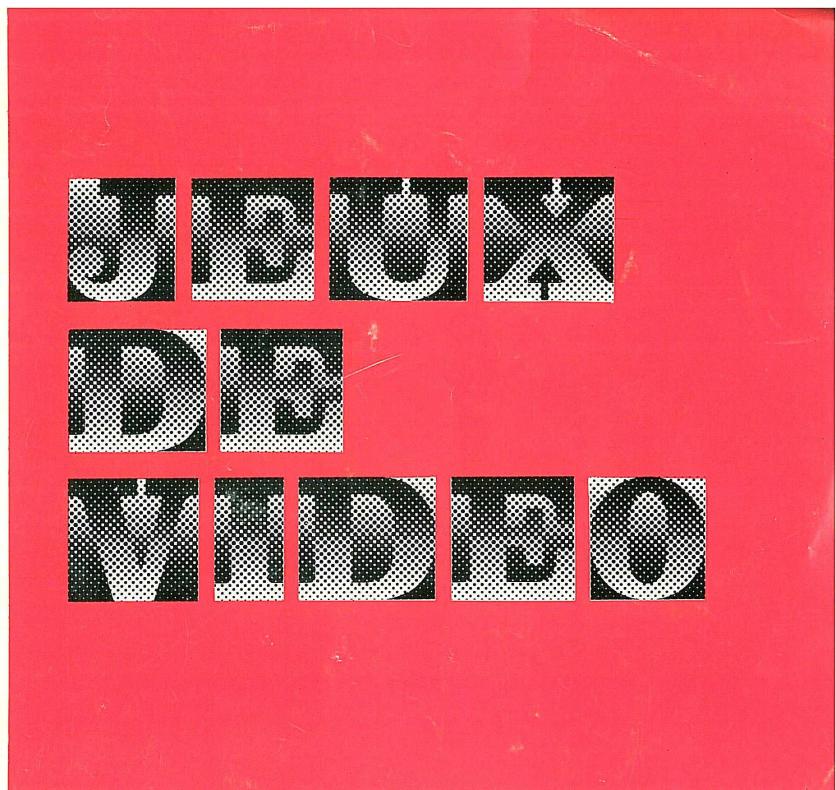
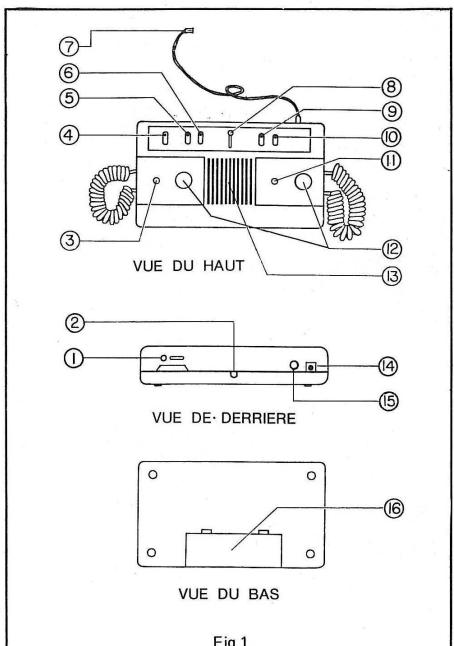


UNIVOX



TELE JEUX
61N





ELEMENTS DE FONCTIONNEMENT

- (1) Branchement Television 75 Ohm
- (2) Réglage de la fréquence lignes
- (3) Mise en Jeu manuelle
- (4) Bouton de Fonctionnement
- (5) Sélecteur de Vitesse
- (6) Bouton automatique de Mise en Jeu
- (7) Raccordement coaxial pour Antenne
- (8) Sélecteur de Jeu
- (9) Sélecteur d'Angle
- (10) Sélecteur pour la Raquette
- (11) Bouton de Remise en Place
- (12) Joueur
- (13) Haut-Parleur
- (14) Branchement pour Adaptateur 9V
- (15) Din Jack pour pistolet-jeu
- (16) Emplacement pour Piles

CE QUE VOTRE JEU TELE VOUS PROPOSE:

- Jeux indépendants : TENNIS, FOOTBALL, SQUASH, ENTRAINEMENT, PISTOLET 1 et PISTOLET 2.
- Enregistrement automatique du résultat
- Deux dimensions différents des raquettes
- Annonce digitale du résultat sur l'écran
- Angle de mise en jeu 20° ou 40°
- Signal sonore lors du contact avec la balle
- Délimitation distincte du terrain
- Pousse directe du coup lors du Football (et non par les angles)
- Télécommande: 0:0 bouton de manœuvre, mise en jeu manuelle, mouvement de jeu vertical
- Mise en jeu automatique de la balle
- Deux vitesses de la balle
- Fonctionnement par piles: 6 piles a1.5V ou adaptateur 9V/40 mA.
- Branchement coaxial pour antenne 75 Ohm

FONCTIONNEMENT

1. Placez 6 piles de 1.5V en faisant attention à la polarité normale!

Lors de l'emploi d'un adaptateur de 9V, il faut utiliser une fiche comme représentée.

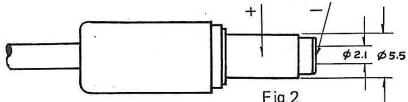


Fig.2

2. A l'aide du sélecteur de canaux(2) choisissez le canal 36 tout en adaptant le canal correspondant sur votre appareil de télévision.
3. Ensuite branchez votre jeu télé avec récepteur de télévision, tout en ayant retiré votre antenne et adapté la fiche 75 Ohm (7) dans la prise antenne.
4. A l'aide du bouton de fonctionnement (4) opérez le branchement de l'appareil.

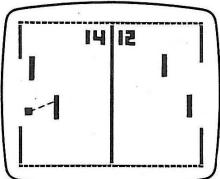


Fig.3

FOOTBALL
CALCIO

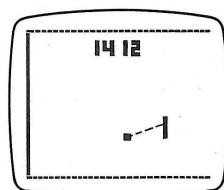


Fig.4

ALLENAMENTO
ENTRAINEMENT

5. Choisissez le jeu voulu avec le bouton (8) et branchez votre appareil de télévision.

6. Après avoir ajusté le canal sur votre appareil télé le terrain apparaîtra sur l'écran, ceci en accord avec le jeu choisi auparavant.

Veuillez appuyer sur le bouton de remise à zero (11) lors du commencement du jeu ou si un joueur atteint 15 points. 0:0 sera indiqué comme résultat.

7. La mise en jeu de la balle peut se faire automatiquement ou manuellement:
bouton (6) en pos. EIN: automatique
bouton (6) en pos. manuel
[la mise en jeu s'effectue par la pression du bouton (3)]

8. Afin de compliquer le jeu, vous pouvez modifier:
A) La dimension de la raquette (joueur)
B) Vitesse de la balle
C) Angle de chute de la balle.

9. Frequenza Orizz
Quand la scène montre Les Lignes en pente, reglez Frequenza orizz en attendant que Les tableaux se montent bien.



Fig.5

Carte de garantie

Type de
l'appareil

**JEUX
DE
VIDEO**

Adresse de l'acheteur:

(Nom) _____

(Rue et numero) _____

(Ville) _____

Jour de vente(en lettres): annee:

Confirmation de vente:
(A remplir par le vendeur)

(Cachet et signature du vendeur) _____

Le vendeur certifie avec son cachet et signature l'exactitude des mentions ci-dessus.

La garantie est donnée en charge suivant les conditions ci-contre pendant une durée de 6 mois.

- 1) La garantie commence lors de la prise en charge par l'acheteur.
- 2) La garantie s'applique seulement aux défauts de fabrication ou de matériaux.
- 3) La garantie ne s'applique pas aux dommages dûs au surmenage de l'appareil ou au mauvais maniement de personne tierce.
- 4) La garantie s'étend seulement au remplacement gratuit des pièces défectueuses. D'autres frais comme main d'œuvre sont à exclure.
- 5) L'utilisation de la garantie ne prolonge en aucun cas le droit de garantie.
- 6) La carte de garantie n'est valable que si elle est remplie par le vendeur avec sa signature.
- 7) La perte de la carte de garantie ne donne plus de droit de garantie.